

VII.7.1 Computer im Religionsunterricht – ein gängiges Alltagsmedium?!

von Hans Mendl, Passau

Wechselseitige Herausforderungen

Auf den ersten Blick erscheint ein Lernen im Religionsunterricht der Grundschule mit dem PC als nicht kompatibel mit dem derzeitigen religionspädagogischen Mainstream: Religionsunterricht soll als „Wahrnehmungsschule“ entgegen einem Leben aus zweiter Hand wieder zu originalen Begegnungen mit Welt, anderen Menschen und der eigenen Person führen und über eine meditativ-sinnenreiche Gestaltung ein Gespür für die Tiefendimension der Wirklichkeit und ihren Transzendenzbezug wecken. Dass das Fach Religionsunterricht bei den Kindern in der Grundschule sehr beliebt ist, hängt auch mit seiner erfahrungs-, handlungs- und lebensweltbezogenen Gestaltung zusammen, die man unter dem Konzept eines „ästhetischen Religionsunterrichts“ bündeln kann: Der Religionsunterricht fördert die Wahrnehmungs-, Urteils- und Gestaltungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler. Entgegen einem Verständnis von Lernen als „Schnellgeschwindigkeitsbahn“ gelte im Religionsunterricht das Prinzip der „Verlangsamung“ (vgl. Hilger / Leimgruber / Ziebertz 2001, 305-318).

Insofern verwundert es nicht, dass in den aktuellen Handbüchern zur Grundschuldidaktik des Religionsunterrichts dem Medium Computer, wenn überhaupt, nur eine periphere Rolle zugesprochen wird. Hinzu kommt die Altersfrage: Die vorhandenen umfangreicheren Werke zum Computereinsatz im Religionunterricht (Brenner 2003, Mertin 2000, Schuhbeck 2001, Vogel 2001) beziehen sich fast ausschließlich auf Schülerinnen und Schüler ab der Sekundarstufe.

Anfragen durch das Medium Computer

Andererseits ergeben sich durch das Medium Computer und dessen Wirklichkeitsbezug auch Anfragen an das aktuelle Konzept einer Religionsdidaktik: Ist das, was man als ein „Leben aus zweiter Hand“ bezeichnet, für die Kinder nicht längst zur Primärwelt für ihre eigene Wirklichkeitskonstruktion geworden? Fernsehen, PC und Handy dienen der Informationsvermittlung und Kommunikation. 35 % der Kinder zwischen 8 und 12 Jahren nutzen das Internet (vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus 2005, 31). Ist demgegenüber die Unterscheidung zwischen „virtueller“ und „realer“ Welt nicht der Ausdruck eines reduktionistisch-romantischen Wirklichkeitsverständnisses? Und verliert nicht ein Religionsunterricht, der die beschriebenen Gegenerfahrungen zu problematischen gesellschaftlichen Tendenzen bieten will und muss, wenn er sich ausschließlich auf diese Optik beschränkt, den Bezug zur realen Welt? Muss nicht auch der Religionsunterricht nicht nur anschlussfähig sein an die bildungspragmatische Diskussion, sondern auch jenseits der Sonderwelt eines idyllisch-romantischen Konzepts religiöser Erziehung Kinder und Jugendliche fit machen für den Umgang mit der medial geprägten Wirklichkeit und der Bedeutung der Religion(en) in ihr? Bietet nicht gerade der PC als Schnittstelle zu ansonsten

nicht verfügbaren Feldern der Wirklichkeit vielfältige Möglichkeiten zur Konkretisierung eines ästhetischen und handlungsorientierten Ansatzes?

Kriterien

Diese wechselseitigen Anfragen können zur Qualitätssicherung eines Arbeitens mit dem PC im Religionsunterricht dienen. Einerseits erweitert der Einbezug des PCs die Weltwahrnehmung und das methodische Spektrum des Religionsunterrichts, andererseits müssen auch bei der Arbeit mit dem PC die beschriebenen religionspädagogischen Standards eines multisensorischen Unterrichts angestrebt werden (vgl. Mendl 2000, 12f). Daneben gelten die normalen didaktischen Grundregeln der Unterrichtsplanung und -gestaltung: Medien haben keinen Selbstzweck und dürfen nicht monomethodisch eingesetzt werden, Aufwand und Nutzen des Computereinsatzes müssen gut abgewogen werden und die Frage der Förderung der „computer literacy“ muss in einem rechten Verhältnis zu möglichen methodischen Alternativen stehen. Insofern geht es entgegen kulturpessimistisch geprägten Befürchtungen, eine gesamte Beschulung durch den Computer stehe unmittelbar bevor, um eine „Entmythologisierung“ (vgl. Siemann 2002, 36) des Problemfeldes und um eine realistische Einordnung seines Einsatzes im Sinne einer allerdings dringend nötigen Ergänzung und Bereicherung des traditionellen Unterrichts (vgl. Siemann 2002, 53). So verstanden wird der Computer Teil einer umfassenden „multimedialen Lernwerkstatt“ (Thömmes 2002, 5; vgl. Mendl 2002) im Religionsunterricht.

Fachspezifische Kompetenzfelder

Die Schlüsselqualifikation einer „computer literacy“ kann nicht an sich, sondern *nur in konkretisierter fachspezifischer Form erworben* werden. Heutige Grundschulkin- der wachsen mit einer so großen Selbstverständlichkeit mit dem Computer auf, dass die Aufgabe von Schule nicht mehr in der grundsätzlichen Einführung in ein neues Medium liegt, sondern in dessen *reflektierter Nutzung*. Operationalisierbare *Bausteine einer Medienkompetenz im Religionsunterricht* sind die im Folgenden zu skizzierenden Ebenen der Wahrnehmungskompetenz, der Beurteilungs- und Selektionskompetenz, der kritischen Nutzungskompetenz und der kreativen Handlungskompetenz.

Ästhetische Kompetenz I: die Welt wahrnehmen

Wenn Religion zum verantwortlichen Umgang mit der Welt befähigen soll, dann gehört zu einer solchen Schulung der Wahrnehmung auch der Umgang mit dem PC. Auf religionspädagogischer Seite sind zunächst zwei Erkenntnisse zu reflektieren: 1. Die Modalität der Weltwahrnehmung hat sich vom Mittelalter über die Moderne bis hin zur so genannten Postmoderne von einer visuellen (die Bilderkunst mittelalterlicher Kathedralen!) über eine begriffliche (Buchdruck) hin zu einer ästhetischen (die Macht der Bilder!) verändert. Im Unterschied zum Fernsehen nimmt das Internet hier eine Mittelposition ein, weil neben eindrucksvollen visuellen Präsentationen durchaus auch überbordende „Bleiwüsten“ vorzufinden sind. 2. Die Baustuktur des Internets wird durch eine nicht-lineare Darstellungsweise geprägt: Internet-Seiten sind netzartige Gefüge mit vielfältigen Querverweisen. Diese rhizomatisch genannte Dar-

stellungsweise ermöglicht den Zugriff auf plurale Pfade und Verweisungen. Der Leser formt neue Gedankenbilder; diese entstehen aus dem Zusammenspiel zwischen der offenen Struktur des Hyper-Textes und den Interessen und Perspektiven der Nutzer. Von einem subjektorientierten Bildungsbegriff aus wird man den selbstständigen Umgang von Kindern mit diesem Medium fördern und verantwortlich begleiten; auch im Religionsunterricht können entsprechende Suchprozesse angeregt werden, wenn es um allgemein kulturelle oder kulturgeschichtliche und aktuelle Fragestellungen geht.

Ästhetische Kompetenz II: Kirche und Religion wahrnehmen

Medien sind Weltdeutungs- und Sinnagenturen; sie bieten Erzählungen, Mythen und Lebensorientierung. Hierzu zählen (mythische) Computer-Spiele ebenso wie eher sachorientiert angelegte CD-Roms und die Kinderseiten der verschiedenen Fernsehsender, die zum Teil qualitativ hochwertige Informationen auch zu schwierigen existentiellen Fragen bieten. Im Internet, das auch von den Kirchen positiv konnotiert als ein „Areopag der neuen Zeit“ (vgl. Mendl 2000, 9) bezeichnet wird, findet man neben den Produkten unterschiedlicher Sinn-Agenturen auch die Angebote der etablierten Kirchen: Informationen von verschiedenen kirchlichen Institutionen, sozialen Einrichtungen oder Verlagen. Die meisten dieser Angebote sind freilich auf Erwachsene zugeschnitten. Zunehmend werden aber auch spezielle Kinderseiten produziert (z.B. www.kirche-entdecken.de) oder Kindersuchmaschinen (z.B. als Teilbereich von www.crossbot.de) zur Verfügung gestellt. Dass Grenzziehungen zwischen kirchlich und profan, kommerziell und non-profit-orientiert schwierig und wenig weiterführend sind, zeigt der Medienverbund zur Fernsehserie „Unsere zehn Gebote“, die zunächst im Frühjahr 2006 im Kinderkanal gesendet wurde, inzwischen aber auch in den Medienzentralen erhältlich ist und für die – auch von Kindern – im Internet weitere Materialien und Impulse abgerufen werden können (www.unsere-zehn-gebote.de). Auch zu den verschiedenen Weltreligionen existieren spezielle Kinderseiten – beispielsweise zur jüdischen Religion die Kinderseiten von „hagalil.com“. Spezielle Seiten, die durchaus auch für Kinder geeignet sind, sind Darstellungen zum Kirchenjahr (z.B. www.brauchtum.de, www.festjahr.de), zu Heiligen (vgl. das ökumenische Heiligenlexikon: www.heiligenlexikon.de) oder zu Kirchen(gemeinden) und Kirchenräumen.

Solche Lernprozesse zielen neben den konkreten inhaltlichen Intentionen auch darauf ab, die Wahrnehmung der Kinder auf die implizite und explizite Präsenz von Religion und Kirche im Internet aufmerksam zu machen.

Beurteilungs- und Selektions-Kompetenz III: unterscheiden lernen

Das Internet ist ein steter Beleg für die These, dass in der Zeit sich ständig ändernder Wissenssegmente nicht der Erwerb von Sachwissen und eines festen Bildungskanons ausschließliches Ziel schulischen Lernens sein kann, sondern es vielmehr um die Aufgabe geht, neben dem Welt- auch ein Orientierungswissen zu vermitteln. Der gemeinsamen Erarbeitung von Selektions- und Beurteilungskriterien sind freilich in der Grundschule noch Grenzen gesetzt. Hier muss die *Lehrkraft* die entsprechende

Vorarbeit leisten, wenn es darum geht, Herkunft und Qualität verschiedener Seiten einzuschätzen. Dies gilt auch bei der Darstellung und Bewertung von Religion im Internet, besonders den verschiedenen Religionen und Weltanschauungsgruppen. Die zentrale didaktische Aufgabe besteht neben der Reduktion des Datenmaterials in der Förderung der Erkenntnis, *dass Informationen immer interessegeleitet erfolgen* und es deshalb nötig ist, die Aussageabsicht zu erkennen. Hierzu zählt auch die Bewertung der ästhetischen Qualität der verschiedenen Seiten.

Kommunikations-Kompetenz: weltweit kommunizieren

Das Internet ermöglicht eine weltweite Ausdrucks- und Kommunikationsfähigkeit. Das Konzept „Öffnung von Schule“ kann mit Hilfe des Computers gelingen, ohne dass auch nur ein Schüler die Schule oder den Computerraum verlassen muss. Kinder können angeleitet werden, kirchlichen Vertretern (Pfarrer, Bischof, Hilfswerke ...) eine E-Mail mit ihren Fragen zu schicken. Sie können für Kinder in Krisengebieten Gebete verfassen (z.B. Aktion www.praynet.de) oder von aktuellen Leidsituationen betroffenen Kindern solidarische Kurznachrichten zukommen lassen. Aufgrund der eingeschränkten Fremdsprachenkenntnisse ist eine weltweite Kommunikation noch schwierig; aber gemäß dem didaktischen Prinzip „vom Nahen zum Fernen“ können hier später ausbaubare Kommunikationsmuster angebahnt werden. So kann es beispielsweise ein didaktisches Prinzip werden, dass man zu religiösen oder ethischen Fragen, die im Religionsunterricht besprochen werden, auch die Meinungen von Freunden und Verwandten über die Möglichkeit des E-Mails-Kontakts einholt und diese im Unterricht vorstellt.

Selbststeuerungs-Kompetenz: individualisiert lernen

Die bereits angedeutete rhizomatische Struktur von Hypertexten nötigt zum individuellen Lernen. Moderne Multimedia-Lernsysteme sind so gestaltet, dass unterschiedliche Zugänge und methodische Verfahren möglich sind. Dies führt unmittelbar zu methodischen Lernwegen, die stärker individualisierend angelegt sind: arbeitsteilige Gruppenarbeit, selbstständige eigene Recherche, Freiarbeit, Präsentation individueller Suchergebnisse. In religiöser Hinsicht entspricht dies der Vorstellung einer Förderung individuellen Glaubens, die von der Entwicklungsdimension religiösen Lernens und von *kinderphilosophischen Ansätzen* her gleichermaßen als Leitziel religiösen Lernens begründet werden kann. Die *Portfolio-Idee* kann bei solchen Prozessen der Einzel- oder Gruppenarbeit insofern zum Tragen kommen, als die Schülerinnen und Schüler dazu angehalten werden, die eigenen Lernwege begründend zu beschreiben.

Kritische Nutzungs-Kompetenz: das Lernen lernen

Der Vorteil eines Computereinsatzes im Religionsunterricht selbst besteht darin, dass man nicht über die Welt außerhalb der Schule spricht, sondern ein alltags- und besonders freizeitübliches Medium auch im Unterricht einsetzt und somit ein häufig nicht reflexiv verwendetes Medium in ein systematisch reflektiertes überführt. In diesem Rahmen erscheint dann auch ein Gespräch über verschiedene Suchstrategien, Nutzungsbarrieren, Ablenkungsgefahren, Probleme und Erkenntnisfortschritte mög-

lich. Dies gilt auch für die Verwendung des Computers im Religionsunterricht, wo über die Eignung und auch die Grenzen des Mediums bei der Informationsbeschaffung und Kommunikation nachgedacht werden kann. Darüber hinaus ermöglichen Gespräche über die Bedeutung des Computers und seiner Nutzung in der eigenen Lebenswelt die Reflexion über das, was Kinder „unbedingt angeht“ – ihre eigenen Lebensthemen, Sehnsüchte und ihr inneres Erleben (vgl. Brenner 2003, 169).

Angesichts der Tatsache, dass religiöse Sprache eine sehr symbolhafte ist und im Religionsunterricht der Grundschule die Vertrautheit mit der Symbolsprache des Glaubens und die Befähigung zum eigenen (symbolhaften) Sprachausdruck eine große Rolle spielt, kann auch bereits gegen Ende der Grundschulzeit darüber nachgedacht werden, wie sehr sich bereits Kinder in der vom Medium PC geprägten Symbolwelt selbstverständlich bewegen (z.B. mit der Maus hochfahren, kompatibel sein, Schnittstellen nutzen, ein neues Fenster öffnen, eine Error-Meldung erhalten, einen System-Absturz erleiden, im Netz surfen ...).

Kreative Handlungs-Kompetenz: ästhetisch gestalten

Die Gestaltung von Homepages war vor einigen Jahren noch hochqualifizierten Computerfreaks vorbehalten; inzwischen ermöglichen moderne content-management-Systeme, dass auch weniger erfahrene Nutzer Internet-Seiten ausgestalten. Auch Grundschulklassen können unter Anleitung einer Lehrkraft eigene Projekte im Internet präsentieren. Auch kleinräumigere ästhetische Projekte sind vorstellbar: So können Kinder beispielsweise zu einem einfachen Psalmwort passende Bilder aus dem Internet suchen, Gebete mit geeigneten Bildern illustrieren oder Bilder zu Festen in den Weltreligionen suchen und damit eine ästhetisch-ansprechende Text-Bild-Kombination erstellen, ausdrucken und präsentieren.

Handlungsfelder

Die einzelnen Handlungsfelder erfahren ihre Sinnhaftigkeit im jeweiligen didaktischen Begründungszusammenhang, der hier nicht im Einzelnen nachgezeichnet zu werden braucht. Ziel ist es, zusammenfassend verschiedene didaktische Einsatzmöglichkeiten vorzustellen:

Spielerisch lernen: Computerspiele

In der Welt der Computerspiele sind Kinder die Experten; Erwachsenen ist diese Welt eher fremd (vgl. Thömmes 2002, 3). Kinder kennen von der eigenen PC-Nutzung, aber auch von Museumsbesuchen her auch die entsprechenden Rätsel- und Zuordnungsspiele. Pädagogische Computerspiele fördern die aktive Auseinandersetzung mit Lerngegenständen, sie beschränken sich aber zumeist auf die Ebene der Konstruktion kognitiven Wissens. Insofern ist der Einsatzort zumeist auf die Ebene der Zusammenfassung, Lernzielkontrolle oder Wiederholung beschränkt, gelegentlich ergänzt mit der Erkundung neuer Zusammenhänge. Insgesamt ist der Markt der Computerspiele für den Religionsunterricht noch sehr überschaubar; didaktisch gehen viele Produkte (besonders häufig: Bibel-Spiele, -Quiz, -Memory; auch: online-Spiele, siehe Thömmes 2002, 14f) selten über die Ebene der Wissenskonstruktion

hinaus und optisch sind die meisten Spiele den kommerziellen unterlegen. Durchaus interessante Adventure-Spiele gibt es aber zum Leben Jesu (z.B. Geheimakte Jesus) oder zu den Weltreligionen (Religiopolis). Im Lernsegment der Sicherung und Vertiefung kann allerdings auch die vorhandene einfach handhabbare Software eingesetzt werden, um beispielsweise ein eigenständiges Lernquiz zu einem Themenkomplex zu erstellen (siehe das Beispiel einer vierten Klasse zum Thema Judentum im „Digitalen Religionsbuch“).

Hypertextuell recherchieren

Im Sinne der ersten beiden Kompetenzfelder einer Wahrnehmung von Welt und Religion im Netz können bereits Kinder dazu angeleitet werden, aus den gängigen PC-Lexika oder den Angeboten im Netz entsprechende Informationen zu recherchieren: hierzu zählt auch der Umgang mit Bibellexika, Lexika zu religiösen Themen in der Kunst, mit grundlegenden Servern der Religionsgemeinschaften als auch mit speziellen Kinder- und Jugendprogrammen (z.B. www.reli-lex.de für Kinder und Jugendliche von 8-18 Jahren).

Expertenwissen nutzen

Auch bei den Kindern gibt es große Unterschiede in der vorhandenen Kompetenz im Umgang mit dem Computer. Bereits in der Grundschule gibt es computerbegeisterte Schülerinnen und Schüler, die als Experten gerne über ihre Recherchen berichten oder spezielle Programme und ihre Möglichkeiten präsentieren.

Virtuell diskutieren und kommunizieren

Die Ausdrucks- und Kommunikationsfähigkeit kann gefördert werden, wenn Schülerinnen und Schüler im Netz ihre Meinung kundtun, Diskussionsbeiträge liefern, Leserbriefe per E-Mail abschicken oder mit anderen Schülern Kontakt aufnehmen, um auch für Fragen der Religionen oder des Glaubens miteinander in ein Gespräch zu kommen.

Semiprofessionell gestalten

Entsprechende Projekte (Beiträge für die Schülerzeitung, Gestaltung einer eigenen Homepage; Teilnahme z.B. am Digitalen Religionsbuch, siehe dort die Darstellung einer vierten Klasse zum Thema „Kinderarbeit“) fördern die kreative Handlungskompetenz. Sie dienen auch dem Aufbau einer „corporate identity“, wenn man gemeinsame Werke auch Familienangehörigen und Freunden präsentieren kann. Schließlich haben gerade Ausdrucksformen des Glaubens im Netz einen eminent konfessorischen Charakter: Kinder lernen, dass es normal ist, auch die eigenen Einstellung zu Gott, Religion und Kirche in der Öffentlichkeit kundzutun.

Fazit

Wie bei allen pädagogischen Innovationen scheiden sich zunächst die Geister. Der Straßengraben zwischen einer bewahr- und bewährpädagogischen Argumentation kann auch bei der Frage nach dem Einsatz des Computers im Religionsunterricht über eine realistische Positionierung überwunden werden: Als „gängiges Alltagsme-

dium“ (Vogel 2001, 7) gehört der PC zur Lebenswelt heutiger Kinder. *Ein Religionsunterricht, bei dem Kinder fit werden sollen für den Umgang mit der Welt und den dort existierenden Sinndeutungs-Systemen, kann auf den Einbezug des Mediums Computer nicht verzichten.*

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hg.), Medienwelten. Kritische Betrachtung zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche. Ein Handbuch für Eltern und Lehrkräfte, München 2005.

Brenner, Christian, Der Computer als Medium im Religionsunterricht. Ein fachdidaktischer Beitrag zur Mediendidaktik im Zeitalter von Multimedia, Münster 2003.

Hilger, Georg / Leimgruber, Stefan / Ziebertz, Hans-Georg (2001), Religionsdidaktik. Ein Leitfa-
den für Studium, Ausbildung und Beruf, München.

Mendl, Hans (2000), Im virtuellen Arcopag der neuen Zeit. Religionspädagogische Postulate zum Erwerb von Medienkompetenz im Religionsunterricht, in: Zum Einsatz des Internet im Religionsunterricht. Materialien für den Religionsunterricht an Gymnasien, Real- und Berufsschulen 2/2000, hg. v. Kath. Schulkommissariat in Bayern, München, 9-18.

Mendl, Hans (2002), Audiovisuelle Medien, in: Gottfried Bitter / Rudolf Englert / Gabriele Miller / Karl Ernst Nipkow (Hg.), Neues Handbuch religionspädagogischer Grundbegriffe, München, 540-543.

Mertin, Andreas (2000), Internet im Religionsunterricht, Göttingen.

Schuhbeck, Sebastian (2001), Am Anfang war das Word. Religionsunterricht mit Internet und PC, Freiburg u.a.

Siemann, Jutta (2002), Jugend und Religion im Zeitalter der Globalisierung. Computer / Internet als Thema für Religion(sunterricht), Münster.

Thömmes, Arthur (2002), Computerspiele im Religionsunterricht, Materialbrief RU 3/2002, hg. v. Deutschen Katechetenverein, München.

Vogel, Walter (2001), Religionspädagogik kommunikativ-vernetzt. Möglichkeiten religionspädagogischer Arbeit im Internet, Münster.

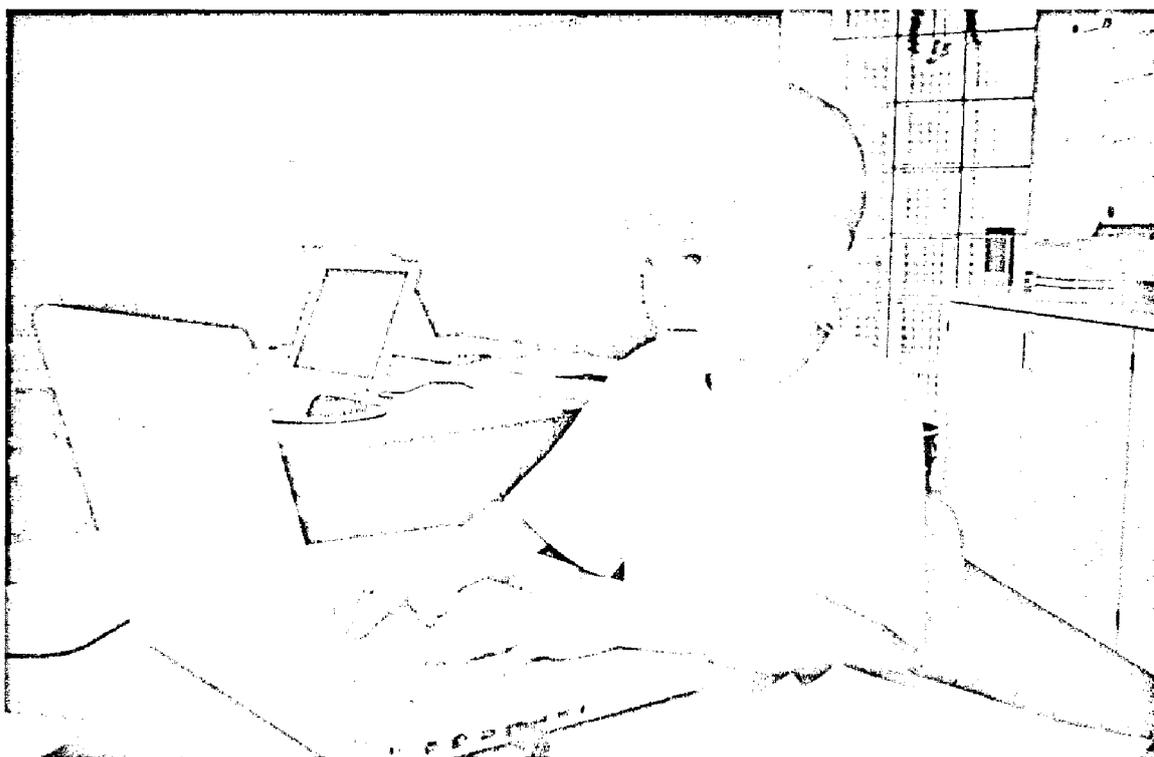


Abb. VII.23.: In diesem Fall zieht der Schüler die Einzelarbeit vor (Foto: Schrackmann)